FOOTBALL MANAGER 2
EQUIPEMENT D'EXPANSION
Instructions

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Instructions pour Expansion Kit 16 Bits
Si vous voulez sauvegarder un jeu, assurez-vous que vous avez un disque vierge formate avant de charger votre programme.

Instructions pour Expansion Kit 8 Bits
Si vous voulez sauvegarder un jeu, assurez-vous que vous avez une cassette vierge.

COMMENT UTILISER VOTRE EQUIPEMENT D'EXPANSION DE FOOTBALL MANAGER 2

Assurez-vous que vous disposez d'un disque formaté vierge ou d'une cassette C60 que vous arrêtez juste après le Leader!

N.B. N'utilisez pas le disque/la bande de votre équipement d'expansion pour y sauvegardez des données. Ce programme contient aussi des jeux de la ligue internationale pre-sauvegardés. Pour les utiliser voyez les instructions principales.

1. Chargez l'équipement d'expansion (instructions de chargement comme FM2).
2. Suivez les instructions sur écran pour changer les caractéristiques que vous voulez.
3. Sélectionnez l'option Save Game (Sauvegardez Jeu).
4. Repondez Oui (Y) à l'incitation d'écran.
5. Sélectionnez un numéro de fichier entre 0 et 9. Introduisez un disque/une bande vierge (Appuyez sur **PLAY/RECORD** sur votre magnétophone si vous avez une version cassette) et appuyez sur **RETURN**).
6. Reinitialisez (éteignez puis rallumez) votre ordinateur, chargez-y le disque/la cassette de votre FOOTBALL MANAGER 2 et allez à l'écran de gestion.
7. Sélectionnez l'option LOAD A SAVED GAME (Chargez un jeu sauvegardé). Sélectionnez le même numéro de fichier que vous aviez utilisé auparavant. Retirez votre disque/cassette FOOTBALL MANAGER 2 et introduisez le disque/la cassette sur lequel ou sur laquelle vous avez enregistré des données. Appuyez sur **FEU/RETURN** (vous devrez appuyer sur **PLAY** sur votre magnétophone si vous avez une version cassette) et les données sauvegardés se chargeront.

Instructions de Chargement pour Expansion 8 Bits Kit
SPECTRUM 48K: – Tapez **LOAD**"" et appuyez sur **RETURN**

AMSTRAD (Disque): Tapez **RUN** "**FM2**" et appuyez sur **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Bande): Tenez la touche **CTRL** enfoncée et appuyez sur la petite touche **ENTER**.

AMSTRAD 6128 (Bande): Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur la touche @ puis tapez **TAPE**. Appuyez ensuite sur **RETURN**. Tapez **RUN**" puis appuyez sur **RETURN** de nouveau.

C64 (Disque): LOAD"*",8,1 puis appuyez sur **RETURN**.

C64 (Bande): Tenez **SHIFT** enfoncé puis appuyer sur la touche **RUN/STOP**.

Instructions de Chargement pour Expansion Kit 16 Bits
ATARI ST: Introduisez le disque dans le lecteur et allumez votre ordinateur.

Cliquez deux fois avec votre bouton de souris gauche sur l'icône FM2.

AMIGA: Introduisez le disque dans le lecteur et allumez votre ordinateur.

IBM PC ET COMPATIBLES: Introduisez le disque dans le lecteur et allumez votre ordinateur.

INTRODUCTION

Ce programme vous permet de créer et de modifier des jeux sauvegardés pour Football Manager 2. Vous pouvez incorporer vos équipes et joueurs favoris, commencer par la division qui vous plait, créer une nouvelle ligue de jeu ou même essayer la ligue Européenne/Mondiale. Vous pouvez modifier à votre choix votre dernier jeu sauvegardé de Football Manager 2, selon votre propre arrangement. Vous pouvez concevoir une nouvelle tenue pour votre équipe (sauf PC). Vous pouvez même modifier les points pour une victoire ou un nul dans un jeu nouvellement sauvegardé. Beaucoup d'autres caractéristiques sont inclues.

POUR UTILISER LES CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX OU EUROPEENS SAUVEGARDES PRECEDEMMENT

1. Choisissez l'option 1 sur le menu 1.
2. Répondez OUI (**Y**) à l'incitation d'écran.
3. Appuyez sur **RETURN/BOUTON DE TIR** (N'introduisez pas la disquette/la cassette à ce moment-là même si les incitations d'écran vous disent de le faire).
4. Introduisez le numéro de fichier **0** pour les championnats internationaux ou **1** pour les championnats européens.

5. Appuyez sur **RETURN/BOUTON DE TIR** pour revenir à l'écran menu où vous pouvez faire des changements supplémentaires si vous le désirez. Sauvegardez les données comme indiqué précédemment.
6. Le Niger et Zürich en bas de la quatrième division vous seront attribués à moins que vous ne modifiez les données.

N.B. Si vous utilisez une version cassette à huit bits et si le magnétophone n'est pas sous contrôle direct de l'ordinateur (comme par ex. le Spectrum et certains Amstrad) vous devrez appuyer sur **RETURN/BOUTON DE TIR** après avoir choisi option 1, puis appuyer sur **PLAY** sur votre magnétophone.

Propriétaires d'Atari St et Amiga

Vous pouvez sélectionner le clavier au lieu de la souris. Il sera peut être nécessaire d'appuyer sur **CAPS LOCK** pour faire fonctionner l'option clavier. Notez que **Q.S.I.P** et **RETURN** feront ensuite fonctionner le jeu.

UTILISATION DU MENU 1 ET MENU 2

Appuyez sur la touche numérique de votre choix. Remarquez que, quand vous commencez un nouveau jeu ou quand vous en modifiez un à partir de FM2 sans qu'aucun jeu n'ait été déjà joué ou en utilisant un des fichiers fournis, vous pouvez utiliser les options du Menu 2 pour choisir votre équipe. Changez de division ou modifiez les points pour un match gagné ou un match nul. Quand vous changez un jeu dans lequel un jeu a déjà été joué, cette option ne vous est pas disponible.

N.B. Si vous créez un nouveau jeu sauvegardé dans lequel les option du Menu 2 sont disponibles, vous devez toujours choisir une équipe sur le Menu 2 et sélectionner votre division. Si vous ne faites pas ces choix, vous jouerez éventuellement en tant que Scarborough en division 4 par défaut.

COMMENT CHARGER UN JEU SAUVEGARDE

Répondez Yes (Oui) ou No (Non). Si vous voulez charger, on vous demandera d'introduire un disque de données ou une bande. Après cela, appuyez sur **RETURN** et on vous demandera le numéro de fichier du jeu que vous voulez charger. Une fois ceci entré, le jeu se chargera et un message apparaitra à la fin du chargement.

COMMENT SAUVEGARDER LE JEU COURANT

Répondez Yes (Oui) ou No (Non). Si vous voulez charger, on vous demandera d'introduire un disque de données ou une bande. Après cela, appuyez sur **RETURN** et on vous demandera si vous désirez utiliser le clavier ou le manche à balai quand vous jouez le jeu à l'intérieur de FM2. (Les utilisateurs de 16 bits peuvent utiliser le clavier ou la souris). Utilisez le numéro de la touche indiquée pour entrer votre choix. (Notez qu'après avoir chargé un jeu sauvegardé, FM2 utilisera le clavier/manche a balai/ou souris selon ce qui a été fixé pour le jeu sauvegarde, quelque soit ce à quoi FM2 a été fixé au départ). On vous demandera ensuite le numéro de fichier. Comme dans Football Manager 2, vous pouvez utiliser les chiffres 0 – 9, ce qui vous donne dix options. Une fois votre numéro entré, vous commencerez à sauvegarder et un message signalant la fin de cette opération sera affiché.

COMMENT CHANGER LES NOMS DES EQUIPES

Sur l'écran se trouve la liste des équipes classées dans la moitié supérieure de la division 1. Pour passer du haut au bas des divisions, utilisez **LA TOUCHE DE PONCTUATION** (.). Pour monter à travers les divisions, utilisez **LA TOUCHE DE LA VIRGULE.** (Les utilisateurs de Spectrum devraient utiliser **LES FLECHES DE CURSEUR HAUT & BAS**). Vous pouvez modifier le nom de l'équipe courante indiquée par le pointeur à gauche de la liste des équipes en tapant le nouveau nom puis en appuyant sur la touche **RETURN**. Si vous faites une erreur pendant la frappe, effacez-la comme d'habitude et continuez à taper. Vous ne pouvez pas utiliser un point ou une virgule dans le nom de votre équipe pour des raisons évidentes. Quand vous terminez de modifier un nom d'équipe quelconque, appuyez sur la touche **TAB** pour retourner au Menu 1. (Les utilisateurs de Commodore 64 et 128 devraient utiliser **LA TOUCHE A FLECHE GAUCHE** sur le côté supérieur droit du clavier et les utilisateurs de Spectrum **LA TOUCHE DU CURSEUR DE DROITE**).

COMMENT CHANGER LES NOMS DES JOUEURS

Les noms de tous les gardiens de buts seront affichés sur l'écran. Ceux qui sont dans votre équipe sont indiqués par le mot SQUAD à côté de leurs noms. Pour faire permuter les défenseurs/joueurs du milieu et attaquants, utilisez **LES TOUCHES POINT** et **VIRGULE** comme auparavant. Tapez le nom de votre nouveau joueur comme vous l'avez fait pour le changement des noms d'équipes. Vous pouvez, bien sûr, modifier les noms des joueurs qui sont dans votre équipe ainsi que les noms des joueurs qui n'appartiennent pas à votre équipe.

COMMENT CHANGER LES NOMS DES COUPES

Le nom courant de la compétition de coupe est affiché et on vous demande si vous voulez le modifier. Si vous ne voulez pas le changer, appuyez tout simplement sur la touche **RETURN** . Dans le cas contraire, tapez le nouveau nom et appuyez sur **RETURN**. La deuxième compétition de coupe est alors affichée et vous

pouvez la modifier si vous voulez; autrement, appuyez sur **RETURN** puis sur la touche **TAB** pour retourner au Menu 1. (Les utilisateurs de Commodore 64 et 128 devraient utiliser **LA TOUCHE A FLECHE GAUCHE** et les utilisateurs de Spectrum **LA TOUCHE DU CURSEUR DE DROITE**

COMMENT CHANGER LES NOMS DES SPONSORS

Les noms des quatre sponsors sont affichés sur l'écran et vous pouvez soit taper un nouveau nom et appuyer sur **RETURN** ou appuyer sur la touche **RETURN** pour accepter le nom courant. Quand vous aurez terminé, appuyez sur la touche **RETURN** pour retourner au Menu 1.

COMMENT CHANGER VOTRE STYLE DE JEU

A l'aide des touches numériques, entrez votre choix en réponse aux options affichées sur écran. Plus le nombre est grand, plus la hauteur ou la longueur sont grandes. Appuyez ensuite sur la touche **ENTER** pour retourner au Menu 1.

COMMENT CHANGER VOTRE NIVEAU TECHNIQUE

Là aussi, utilisez les touches numériques pour entrer votre choix de niveau technique et appuyez sur **ENTER** pour retourner au Menu 1.

COMMENT CHANGER LA COULEUR DES EQUIPES

(Non disponible sur les PC Compatibles ou Sinclair Spectrum).
Les équipes sont affichées avec les couleurs courantes de leurs maillots et, dans le cas de l'Atari ST et du Commodore Amiga, avec les couleurs de leurs shorts aussi. Comme d'habitude, vous pouvez permuter entre les divisions en utilisant les touches appropriées. Lorsque vous voulez changer une couleur, appuyez sur la touche **C**. La couleur de la bordure change et indique que vous êtes en mode de changement de couleurs. Vous pouvez, à présent, passer à travers les couleurs alternatives à l'aide de la touche **RETURN**. Quand vous arrivez à la couleur que vous voulez utiliser, appuyez sur la touche **TAB**. (Voyez les alternatives pour Commodore 64 & 128 et Spectrum) et vous retournez au mode de Sélection qui vous permet de choisir une autre équipe à modifier. Quand vous voulez retourner au Menu 1, appuyez sur la touche **TAB** (ou sur la touche équivalente sur votre machine).
Utilisateurs de Atari ST et Commodore Amiga seulement: Une fois que vous avez choisi les nouvelles couleurs des maillots, appuyez sur la touche **TAB** pour pouvoir utiliser la touche enter de nouveau et choisir les couleurs des shorts. La bordure change de couleur pour indiquer que vous êtes de nouveau en mode de changement des couleurs des shorts. En appuyant sur la touche **TAB**, vous retournez au mode sélection. Si vous voulez maintenir la couleur courante des shorts ou des maillots, appuyez tout simplement sur la touche **TAB**, pour accepter la présente couleur et allez à l'option suivante ou retournez au mode de sélection.

COMMENT CHOISIR VOTRE EQUIPE

(Option de Menu 2)

Tournez autour des équipes à l'aide de la touche **RETURN** et/ou des **TOUCHES POINT** ou **VIRGULE** (voyez les alternatives pour Commodore 64/128 et Spectrum). Quand l'équipe affichée est celle que vous voulez choisir, appuyez sur la touche **TAB** (ou ses équivalents). Votre choix est alors indiqué au bas de l'écran. En appuyant sur la touche **RETURN** vous retournez au Menu 2.

DIVISION SFT ET ARGENT

(Option de Menu 2)

Choisissez l'une des divisions à l'aide de la touche numérique appropriée et l'on vous demandera alors de préciser vos fonds de départ. Vous devez entrer un chiffre compris entre le minimum et le maximum permis, sinon il sera rejeté. Une fois le chiffre accepté, appuyez sur **RETURN** pour retourner au Menu 2.

COMMENT FIXER LES POINTS POUR UNE VICTOIRE OU UN NUL

(Option de Menu 2)

A l'aide des touches numériques, vous pouvez décider du nombre de points que vous voulez attribuer pour une victoire ou un nul dans la ligue. Appuyez sur **RETURN** pour retourner au Menu 2.

COMMENT QUITTER LE PROGRAMME

En choisissant cette option, vous aurez le choix de sauvegarder le jeu en cours. Appuyez sur **Y** si vous voulez le sauvegarder et suivez les instructions du paragraphe comment utiliser votre equipement d'expansion de Football Manager 2. Si vous ne voulez pas le sauvegarder, vous devez alors quitter le programme. Les utilisateurs de machines à 8 bits (Spectrum, Amstrad et Commodore 64/128) retourneront à Basic. Les utilisateurs de machines à 16 bits devront réinitialiser leurs machines pour retourner à leur système d'opération.

FOOTBALL MANAGER 2
PACCHETTO ESPANSIONE
Istruzioni

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Istruzioni per Expansion Kit 16 Bit

Qualora si desideri salvare una partità, assicurarsi di disporre di una dischetto formattato vuoto, prima di caricare il programma.

Istruzioni per Expansion Kit 8 Bit

Qualora si desideri salvare una partita, assicurarsi di disporre di una cassetta vuoto.

COME USARE IL PACCHETTO ESPANSIONE DEL FM2

Assicurati di avere un dischetto vuoto ma formattato, o una cassetta C60 vuota – con il nastro riavvolto fino a dopo il tratto protettivo iniziale.

N.B. NON usare il dischetto/cassetta del PACCHETTO di ESPANSIONE per salvare dati. Il programma contiene anche delle partite di campionato internazionali pre-salvate. Per l'uso, vedi sotto istruzioni principali.

1. Caricamento del PACCHETTO di ESPANSIONE (Istruzioni di Caricamento come in FM2).
2. Per effettuare le modifiche che desideri, segui le istruzioni sullo schermo.
3. Seleziona l'opzione SALVA GIOCO.
4. Quando richiesto sullo schermo, rispondi SI (Y).
5. Seleziona un numero di file da 0-9, inserisci un dischetto/cassetta vuota (se disponi di versione cassetta, premi **PLAY/RECORD** sul registratore) e premi **RETURN**.
6. Resetta (Spegni e poi accendi) il computer. Carica il dischetto/cassetta FOOTBALL MANAGER 2 e procedi alla videata MANAGEMENT.
7. Seleziona l'opzione 'Carica un gioco salvato'. Seleziona lo stesso numero di file usato in precedenza. Togli il dischetto/cassetta FOOTBALL MANAGER 2 e inserisci il dischetto/cassetta sul quale hai salvato i dati. Premi **FUOCO/RETURN** (se hai una versione cassetta, dovrai premere **PLAY** sul registratore), e i dati salvati si caricano.

Istruzioni di Caricamento Expansion Kit 8 Bit

SPECTRUM 48K: Battere **LOAD""** e premere **RETURN**.

SPECTRUM +3 (Dischetto): Inserire dischetto in Drive A, premere **RESET** e poi **ENTER**.

AMSTRAD (Dischetto): Battere **RUN"FM2"** e premere **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Cassetta): Tenendo premuto **CTRL** battere **ENTER** minuscolo.

AMSTRAD 6128 (Cassetta): Tenendo premuto il tasto **SHIFT**, premere @, quindi battere **TAPE** e premere **RETURN**. Poi battere **RUN"** e ancora **RETURN**.

C64 (Dischetto): LOAD"*",8,1 e premere **RETURN**.

C64 (Cassetta): Tenendo premuto **SHIFT** battere **RUN/STOP**.

Istruzioni di Caricamento 16 Bit

ATARI ST: Inserire dischetto nel drive e accendere il computer. Quindi premere due volte il bottone di sinistra del mouse sull'icona FM2.

AMIGA: Inserire dischetto nel drive e accendere il computer.

IBM PC E COMPATIBILI: Inserire dischetto nel drive A; e accendere il computer.

INTRODUZIONE

Questo programma ti permette di creare e modificare giochi salvati per il Football Manager 2. Qui puoi includere le tue squadre e giocatori preferiti, iniziare in qualunque divisione vuoi, creare una nuova lega, oppure provare perfino l'accluso campionato Europeo/Mondiale. Puoi modificare il tuo ultimo gioco salvato a tuo gusto. Puoi disegnare una nuova maglia per la tua squadra (eccetto nel PC). Puoi perfino modificare i punti ottenuti per una vittoria o un pareggio in un gioco appena salvato. E sono state aggiunte tante altre caratteristiche.

PER UTILIZZARE CAMPIONATI MONDIALI OD EUROPEI PRE-SALVATI

1. Scegli l'opzione 1 sul menu.

2. Rispondi SI (Y) al sollecito dello schermo.
3. Premi **RETURN/FUOCO** (Non inserire dischetto/cassetta a questo punto, anche ti viene chiesto di farlo).
4. Scrivi il numero di file: **0** per i Mondiali, oppure **1** per gli Europei.
5. Premi **RETURN/FUOCO** e ritorni alla videata menu, dove puoi effettuare le modifiche che credi e salvare i dati come descritto in precedenza.
6. A meno che non modifichi l'informazione, ti verranno assegnate la Nigeria o il Zurigo in fondo alla classifica della Quarta Divisione.

NB: Se usi una versione del pacchetto a 8 bit e il registratore non è a controllo diretto computer (cioè, Spectrum e alcuni tipi di Amstrad), dovrai premere **RETURN/FUOCO** dopo aver scelto l'opzione 1. Poi premi **PLAY** sul registratore.

UTENTI ATARI ST E AMIGA

Gli utenti di queste macchine possono scegliere di usare la tastiera anziche il mouse. Per far funzione l'opzione tastiera, potrebbe essere necessario premere **CAPS LOCK.** notare che dopo, **Q, S, I, P** e **RETURN** governano il gioco.

USO DEL MENU 1 E 2

Premi il tasto numerico di tua scelta. Nota che, quando inizi un nuovo gioco, o ne modifichi uno da FM2 senza aver giocato nessuna partita, oppure usi uno dei file acclusi, puoi usare le opzioni del Menu 2 per scegliere la squadra, cambiare divisione o alterare i punti per la vittoria o il pareggio. Quando modifichi un gioco dove hai eseguito già una partita, non puoi disporre di questa opzione.

NB Se crei un nuovo gioco salvato, dove le opzioni del Menu 2 sono disponibili, devi sempre scegliere la squadra sul Menu 2 e selezionare la divisione. Se non effettui queste scelte, finisci per giocare come lo Scarborough in 4a Divisione per default.

CARICARE UN GIOCO SALVATO

Rispondi Yes o No (Si o No). Su vuoi caricare, allora ti verrà chiesto di inserire un dischetto dati o un nastro. Fatto questo, premi **RETURN** e ti verrà chiesto il numero di file del gioco che vuoi caricare. Fatto questo, il gioco viene caricato e un messaggio ti avverte quando termina il caricamento.

SALVARE IL GIOCO IN CORSO

Rispondi Yes o No (Si o No). Se vuoi salvare, ti verrà chiesto di inserire un dischetto dati o un nastro. Fatto questo, premi **RETURN** e ti verrà chiesto se desideri usare la Tastiera o il Joystick per eseguire un gioco dal FM2 (gli utenti con 16 bit possono usare la Tastiera o il Mouse). Utilizza il tasto numerico indicato per scrivere la tua scelta. (Nota che dopo aver caricato un gioco salvato, FM2 userà la Tastiera/Joystick/Mouse a seconda della impostazione del gioco salvato, senza tener conto di come era stato impostato FM2 all'inizio).

Ti verrà quindi, chiesto il numero di file. Come nel FM2, puoi usare i numeri da 0 a 9, ottenendo dieci opzioni. Scritto il numero prescelto, il salvataggio ha inizio e un messaggio ti avverte quando ha termine.

CAMBIARE I NOMI DELLE SQUADRE

Sullo schermo appaiono elencate le squadre della metà superiore della classifica della la divisione. Per scorrere verso il basso le metà superiori e inferiori delle divisioni, usa il **TASTO DEL PUNTO**. Per scorrere verso l'alto, usa il **TASTO VIRGOLA.** (Gli utenti di Spectrum devono usare da **FRECCE CURSORE SU** e **GIÙ**). Puoi cambiare il nome della squadra in corso, indicato dal puntatore sulla sinistra dell'elenco, digitando il nuovo e premendo il tasto **RETURN**. Se commetti un errore durante la battitura, cancella normalmente e continua a battere. Nel digitare il nome della squadra, non puoi usare il punto o la virgola per ovvie ragioni. Quando hai finito di modificare, premi il tasto **TAB** per tornare al Menu 1. (Gli utenti di Commodore 64 e 128 devono usare il **TASTO FRECCIA DI SINISTRA** sulla parte destra in alto della tastiera: gli utenti di Spectrum usano il **TASTO CURSORE DI DESTRA**).

CAMBIARE I NOMI DEI GIOCATORI

Sullo schermo appiono i nomi di tutti portieri. Quelli che si trovano nella tua squadra, sono contrassegnati dalla parola SQUAD accanto al loro nome. Per cambiare ai difensori/centrocampisti e attaccanti, usa i tasti del **PUNTO** e delle **VIRGOLA** come prima. Puoi quindi procedere a digitare il nome del nuovo giocatore nello stesso modo utilizzato per le squadre. Naturalmente, puoi cambiare sia quelli che non sono nella tua squadra, come quelli che vi sono.

CAMBIARE I NOMI DELLE COPPE

Il nome della competizione di coppa corrente viene visualizzato.

e ti viene chiesto se desideri cambiarlo. In caso negativo, premi semplicemnte il tasto **RETURN**, altrimenti batti il nuovo nome e premi **RETURN**.

Appare, allora, la seconda competizione di coppa, che puoi modificare, se lo desideri. In caso negativo, premi **RETURN** e poi il tasto **TAB** per tornare al Menu 1. (Gli utenti di Commdore 64 & 128, usano il **TASTO FRECCIA DI SINISTRA**; gli utenti di Spectrum usano il **TASTO CURSORE DI DESTRA**).

CAMBIARE I NOMI DEGLI SPONSOR

Sullo schermo appaiono i nomi dei quattro sponsor e tu puoi battere un nuovo nome e premere il tasto **RETURN**, oppure premere solamente il tasto **RETURN** per accettare il nome in corso. Quando hai finito, premi **RETURN** per tornare al Menu 1.

CAMBIARE STILE DI GIOCO

Mediante i tasti numerici, effettui la scelta in base alle opzioni che appaiono sullo schermo. Più alto il numero, piu l'altezza o la lunghezza risultano maggiori. Quindi premi **ENTER** per tornare al Menu 1.

CAMBIARE LIVELLO DI ABILITA

Anche qui, utilizza i tasti numerici per effettuare la tua scelta di livello di abilità e premi **ENTER** per tornare al Menu 1.

CAMBIARE I COLORI DELLA SQUADRA

(Non disponibile sui PC Compatibili o sullo Spectrum Sinclair).

Le squadre vengono elencate con i colori della maglia in corso e, nel caso di ATARI ST e COMMODORE AMIGA, anche dei calzoncini. Come al solito, puoi cambiare tra le varie divisioni mediante i tasti appropriati. Quando desideri effettuare un cambiamento di colori, premi il tasto **C**. Il colore del bordo cambia, per indicarti che sei entrato in modalità di cambio di colore. Adesso, puoi passare in rassegna il colori alternativi mediante il tasto **RETURN**. Quando arrivi al colore che vuoi usare, premi il tasto **TAB** (vedi le alternative per il Commodore 64 & 128 e per lo Spectrum) e ti ritrovi in modalità di Selezione che ti permette di scegliere un'altra squadra da cambiare. Quando vuoi tornare al Menu 1, premi il tasto **TAB** (o il tasto alternativo per la tua macchina).

Solo per utenti Atari St e Commodore Amiga: Quando hai scelto i nuovi colori dell maglia, se premi ancora una volta il tasto **TAB** vieni abilitato a usare di nuovo il tasto enter per cambiare i colori dei calzoncini. Il bordo cambia di nuovo colore, per indicare che sei in modalità di cambio colore Calzoncini. Premendo il tasto **TAB** ti riporti in modalità selezione. Se, invece, vuoi lasciare la maglia o i calzoncini nel colore in corso, basta premere il tasto **TAB** per accettare il colore in corso e poi vai alla prossima opzione, oppure torna in modalità selezione.

SCEGLIERE LA SQUADRA

(Opzione Menu 2)

Gira tra le squadre mediante il tasto **RETURN** e/o i tasti del **PUNTO** o della **VIRGOLA** (vedere le alternative per il Commodore 64 e 128 2 per lo Spectrum). Quando la squadra in corso indicata è quella che desideri, premi il tasto **TAB** o la sua alternativa, e la tua scelta appare in basso sullo schermo. Premendo il tasto **RETURN**, ritorni al Menu 2.

IMPOSTARE LA DIVISIONE E I SOLDI

(Opzione Menu 2)

Scegli una delle divisioni mediante l'appropriato tasto numerico e ti verrà chiesto quanto vuoi come fondi iniziali. Puoi scrivere una cifra che deve, però, essere entro il minimo/massimo consentito, altrimenti verrà respinta. Quando la cifra viene accettata, premi il tasto **RETURN** per tornare la Menu 2.

IMPOSTARE I PUNTI PER VITTORIA O PAREGGIO

(Opzione Menu 2)

Mediante i tasti numerici, puoi decidere quanti punti vuoi ottenere per una vittoria o un pareggio in campionato. Premi **RETURN** per tornare al Menu 2.

PROGRAMME DI USCITA

Quando scegli questa opzione, ti viene data la scelta di salvare il gioco in corso. Se desideri salvare, premi il tasto **Y** e segui le istruzioni della Sezione su come usare il pacchetto espansione del FM2.

Se scegli di non salvare, esci dal programma. Gli utenti con macchine a 8 bit (Spectrum, Amstrad e Commodore 64 e 128) ritornano al basic. Gli utenti con macchine a 16 bit, dovranno resettare per tornare al Sistema Operativo.

FOOTBALL MANAGER 2
EXPANSION KIT
Instructions

LOADING INSTRUCTIONS

Instructions for Expansion Kit 16 Bit

If you wish to save a game make sure you have a blank formatted disk before you load your program.

Instructions for Expansion Kit 8 Bit

If you wish to save a game make sure you have a blank cassette.

HOW TO USE YOUR FOOTBALL MANAGER 2 EXPANSION KIT

Make sure you have a blank formatted disk, or blank C60 tape – wound past the leader!

NB: Do **NOT** use your expansion kit disk/tape to save data onto. This program also contains pre-saved international league games. See the main instructions for use.

1. Load the expansion kit (loading instructions as Football Manager 2).
2. Follow on-screen instructions to change the features you want to.
3. Select Save Game option.
4. Reply Yes (Y) to the on-screen prompt.
5. Select a file number between 0 & 9, insert a blank disk/tape (press **PLAY/RECORD**) on your cassette recorder if you have a tape version) and press **RETURN**.
6. Reset (switch off/on) your computer. Load in your Football Manager 2 disk/tape and go to the management screen.
7. Select the 'Load a Saved Game' option. Select the same file number you used previously. Remove your Football Manager 2 disk/tape and insert the disk/tape you used to record data onto. Press **FIRE/RETURN** (you will need to press **PLAY** on your cassette recorder if you have a tape version), and the saved data will load in.

Loading Instructions for Expansion Kit Bit

SPECTRUM 48K – Type **LOAD** "" now press **RETURN**.

AMSTRAD (Disk) – Type **RUN "FM2"** now press **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Tape) – Hold down **CTRL** and tap the small **ENTER** key.

AMSTRAD 6128 (Tape) – Hold down the **SHIFT KEY** and press the @ key, then type **TAPE**, now press **RETURN**. Type **RUN**" and then press **RETURN** again.

C64 (Disk) – **LOAD"*",8,1** now press **RETURN**.

C64 (Tape) – Hold down **SHIFT** and press the **RUN/STOP** key.

Loading Instructions for Expansion Kit 16 Bit

ATARI ST – Insert disk into drive and turn on your computer.

double click your left mouse button the FM2 icon.

AMIGA – Insert disk into drive and turn on your computer.

IBM PC AND COMPATIBLES – Insert your disk into drive A and turn on your computer.

INTRODUCTION

This program allows you to create and modify saved games for Football Manager 2. You can include your favourite teams and players, start in any division you like, create a new league to play in, or even try the supplied European/World league. You can modify your latest Football Manager 2 saved game to your own custom set up as you wish. You can design a new playing strip for your team (except PC). You can even modify the points for a win or draw in a newly saved game. Many other features are included.

TO USE PRE-SAVED WORLD OR EUROPEAN LEAGUES

1. Choose Option 1 on Menu 1.
2. Reply YES (Y) to on-screen prompt.
3. Press **RETURN/FIRE** (do not insert data disk/cassette at this point even if screen prompts you to).
4. Enter file number **0** for World Leagues, or **1** for European Leagues.
5. Press **RETURN/FIRE** and you will go back to the menu screen where you can make further changes if desired. **SAVE THE DATA AS PREVIOUSLY DESCRIBED.**
6. You will be assigned Nigeria or Zurich at the bottom of Division 4 unless you modify the information.

NB: If you are using an 8 bit tape version of the kit, and the recorder is not controlled directly by the computer (i.e. Spectrum and some Amstrad), you will have to press **RETURN/FIRE** after choosing Option 1 then press **PLAY** on your cassette recorder.

IF YOU HAVE A SPECTRUM... Please make sure you STOP the tape after you have loaded the EXPANSION KIT and reset your

tape index, as both World and European files follow directly. If you do not, the computer will not recognise the files. You must:

1. Stop tape after Expansion Kit has loaded.
2. Choose Option 1, Menu 1...
3. ... and follow the instructions from and including point 2 above.

Atari ST and Amiga owners

Owners of these machines can select to use Keyboard instead of mouse operation. It may be necessary to press **CAPS LOCK** to get the keyboard option to work. Note that **Q,S,I,P** and **RETURN** will then operate the game.

USING MENU 1 & MENU 2

Press the number key of your choice. Note that when you are starting a new game or altering one from FM2 when no games have already been played or using one of the supplied files you can use the Menu 2 options to choose your team, change the division or alter the points for a win or drawn match. When altering a game where a match has already been played this option is not available to you.

N.B. If you create a new saved game where Menu 2 options are available, you should always choose a team on Menu 2 and select your division. If you don't make those choices you will be playing as Scarborough in Division 4 by default.

LOAD A SAVED GAME

Answer Yes or No. If you wish to load then you will be asked to insert a data disk or tape. When this has been done then press **RETURN** and you will be asked for the file number of the game you wish to load. When this has been entered then the game will be loaded and a message shows when loading is complete.

SAVE THE CURRENT GAME

Answer Yes or No. If you wish to save then you will be asked to insert a data disk or tape. When this has been done then press **RETURN** and you will be asked whether you wish to use the Keyboard or Joystick when playing the game within Football Manager 2. (16 bit users can use Keyboard or Mouse). Use the number key shown to enter your choice. (Note that after loading a saved game, FM2 will use Keyboard/Joystick/Mouse depending on what was set for the saved game, no matter what FM2 was set to when started up.)

You are then asked for the file number. As in Football Manager 2 you can use the numbers 0 – 9 giving you ten options. When you have entered your chosen number then saving will commence and a message will show when the save is complete.

CHANGE TEAM NAMES

Upon the screen you will see listed the teams in the top half of division 1. To step down through the top and bottom halves of the divisions you use the **FULL STOP KEY**. To move up through the divisions use the **COMMA KEY**. (Spectrum users should use the **UP & DOWN CURSOR ARROWS**). You may alter the name of the current team indicated by the pointer on the left of the team list, by typing in the new name and then pressing the **RETURN** key. If you make a mistake during typing then delete as normal and carry on typing. You cannot use a full stop or a comma in your team name for obvious reasons. When you have finished altering any team names then press the **TAB** key to return to Menu 1. (Commodore 64 & 128 users should use the **LEFT ARROW KEY** on the upper right of the keyboard: Spectrum users should use the **CURSOR RIGHT** key).

CHANGE PLAYER NAMES

Upon the screen will be listed the names of all goalkeepers. Those that are in your team are as shown by the word SQUAD listed beside their names. To switch to defenders/midfield players and attackers use the **FULL STOP** and **COMMA KEYS** as before. You can then type in your new player name in the same manner as when changing team names. You can of course alter those that are not in your squad as well as those that are.

CHANGE CUP NAMES

The current name of the cup competition is shown and you are asked whether you wish to alter it. If not then just press the **RETURN** key otherwise type in the new name and press **RETURN**. The second cup competition is then displayed for you to alter if you wish. If not then press **RETURN** and then the **TAB** key to return to Menu 1. (Commodore 64 & 128 users use the **LEFT ARROW KEY**: Spectrum users use the **CURSOR RIGHT KEY**).

CHANGE SPONSORS NAMES

The names of the four sponsors are shown on the screen and you can either type in a new name and press the **RETURN** key or press the **RETURN** key only to accept the current name. When finished press the **RETURN** key to return to Menu 1.

CHANGE YOUR PLAYING STYLE

Using the number keys you enter your choice in response to the options displayed on screen. The higher the number, the higher the height or length. Then press the **ENTER** key to return to Menu 1.

CHANGE YOUR SKILL LEVEL

Again use the number keys to enter your choice of skill level and press the **ENTER** key to return to Menu 1.

CHANGE TEAM COLOURS

(Not available on the PC Compatibles or Sinclair Spectrum).

The teams are listed together with their current shirt colours and in the case of the ATARI ST and the COMMODORE AMIGA the current shorts colours as well. As usual you can switch between the divisions using the appropriate keys. When you wish to make a change in colour then press the **C** key. The border colour will change to show that you are in colour change mode. You can now step through the alternative colours using the **RETURN** key. When you arrive at the colour you wish to use then press the **TAB** key (See alternatives for Commodore 64 & 128 and Spectrum) and you are back in Select mode to enable you to choose another team to change. When you wish to return to menu 1 then press the **TAB** key (or the alternative key for your machine).

Atari ST and Commodore Amiga Users Only: When you have chosen the new shirt colours then pressing the **TAB** key once more will enable you to use the enter key again to choose the shorts colours. The border will change colour again to show that you are in Shorts colour change mode. Pressing the **TAB** key will then take you back to select mode. If you should want to leave either the shirts or shorts at the current colour then just press the **TAB** key to accept the current colour and go to the next option or back into select mode.

CHOOSE YOUR TEAM

(Menu 2 Option)

Cycle through the teams using the **RETURN** key and/or the **FULL STOP** or **COMMA KEYS** (See alternatives for Commodore 64 & 128 and Spectrum). When the current team shown is the one you wish to choose then press the **TAB** key or its alternative, and your choice is shown at the bottom of the screen. Pressing the **RETURN** key will then return you to Menu 2.

SET DIVISION & MONEY

(Menu 2 Option)

Choose one of the divisions using the appropriate number key and you will then be asked what you wish your starting funds to be. You can enter a figure which must be within the min/max allowed otherwise it will be rejected. When the figure is accepted then press the **RETURN** key to return to Menu 2.

SET THE POINTS FOR A WIN OR DRAW

(Menu 2 Option)

Using the number keys you can decide how many points you wish to be awarded for a win and a draw in the league. Press the **RETURN** key to return to Menu 2.

EXIT PROGRAM

When choosing this option you will be given the choice of saving the current game. If you wish to save then press the **Y** key and follow the instructions in the Section on Using the Expansion Kit.

If you choose not to save then you will exit the program. Users with eight bit machines (Spectrum, Amstrad and Commodore 64 & 128) will return to basic. Users with sixteen bit machines will have to reset their machines to return to the Operating system.

FOOTBALL MANAGER 2

Bedienungsanleitung für den Erweiterungsset

LADEANWEISUNGEN

Anweisungen für Expansion Kit 16 Bit

Wenn Sie ein Spiel abspeichern wollen, vergewissern Sie sich, daß Sie eine formatierte diskette bereit haben, bevor Sie das Programm laden.

Anweisungen für Expansion Kit 8 Bit

Wenn Sie ein Spiel abspeichern wollen, vergewissern Sie sich, daß eine leere Kassette bereit haben.

WIE SIE DEN ERWEITERUNGSSET VON FOOTBALL MANAGER 2 BENUTZEN

Benutzen Sie eine leere formatierte Diskette oder eine leere C60-Kassette – spulen Sie vorwärts über das Startband:

N.B.: Verwenden Sie **NICHT** die Diskette/Kassette Ihres Erweiterungssets zum Speichern von Daten. Diese Programm enthält bereits gespeicherte internationale Ligaspiele. Schlagen Sie für die Bedienung in der Hauptanleitung nach.

1. Laden des Erweiterungssets: (Ladeanweisungen wie bei Football Manager 2).
2. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die von Ihnen gewünschten Optionen zu ändern.
3. Wählen Sie die Option zum Speichern eines Spiels.
4. Beantworten Sie den Bildschirmbefehl mit Ja (Y).
5. Wählen Sie eine Nummer zwischen 0 und 9 für die Datei. Schieben Sie dann eine leere Diskette/Kassette ein (drücken Sie die Aufnahmetaste und die **PLAY**-Taste, wenn Sie die Kassettenversion benutzen) und drücken Sie die **RETURN**-Taste auf der Computertastatur.
6. Starten Sie Ihren Computer von neuem (aus- und wieder anschalten). Laden Sie Ihre Football Manager 2 Diskette/Kassette und gehen Sie zum 'Management'-Bildschirm.
7. Wählen Sie die Option für 'LOAD A SAVED GAME' (Laden eines bereits gespeicherten Spiels). Wählen Sie dann dieselbe Dateinummer, die Sie bereits vorher benutzt haben. Entfernen Sie Ihre Football Manager 2 Diskette/Kassette und schieben Sie die Diskette/Kassette ein, auf der Sie das Spiel abgespeichert haben. Drücken Sie dann **FEUER/RETURN** (wenn Sie die Kassettenversion haben, müssen Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders drücken) und die gespeicherten Daten werden in den Computer geladen.

Ladeanweisungen für Expansion Kit 8 Bit

SPECTRUM 48K: Tippen Sie **LOAD""** und drücken Sie dann **RETURN**.

SCHNEIDER (Diskette): Tippen Sie **RUN"FM2"** und drücken Sie dann **RETURN**.

SCHNEIDER 464 (Kassette): Halten Sie **CTRL** gedrückt und drücken Sie dann die kleine **ENTER**-Taste.

SCHNEIDER 6128 (Kassette): Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die @-**Taste. Tippen Sie TAPE** und drücken Sie dann **RETURN**. Tippen Sie **RUN"** und drücken Sie nochmal **RETURN**.

C64 (Diskette): **LOAD"*",8,1** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken.

C64 (Kassette): Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die **RUN/STOP**-Taste.

Ladeanweisungen für Expansion Kit 16 Bit

ATARI ST: Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A und schalten Sie Ihren Computer ein.

Klicken Sie nun den linken Mausfknopf zweimal auf das FM2-Icon.

AMIGA: Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und schalten Sie Ihren Computer ein.

IBM PC und KOMPATIBLE: Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A und schalten Sie Ihren Computer ein.

EINLEITUNG

Dieses Programm erlaubt Ihnen, Spiele von Football Manager 2 abzuspeichern und zu modifizieren. Sie können dabei Ihre Lieblingsmannschaft und Spieler einbeziehen. Starten Sie in irgendeiner Liga Ihrer Wahl, schaffen Sie eine neue Liga oder versuchen Sie sich in der mitgelieferten europäischen Liga beziehungsweise Weltliga. Sie können Ihr zuletzt von Football Manager 2 abgespeichertes Spiel nach Ihren eigenen Gewohnheiten und Vorstellungen modifizieren. Außerdem können Sie ein neues Design für Ihr Mannschaftstrikot entwerfen (nicht beim PC). Und für ein neu gespeichertes Spiel können Sie die Punkte für Sieg und Unentschieden ändern. Viele weitere Optionen sind in diesem Erweiterungsset vorhanden.

BENUTZEN DER BEREITS GESPEICHERTEN WELTLIGA ODER EUROPALIGA

1. Wählen Sie die Option 1 vom Menü 1.
2. Beantworten Sie den Bildschirmbefehl mit JA (**Y**).
3. Drücken Sie **RETURN/FEUER** (schieben Sie zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht die Diskette/Kassette ein, auch wenn Sie auf dem Bildschirm dazu aufgefordert werden).
4. Geben Sie die Dateiennummer **0** für die Weltliga oder **1** für die Europaliga ein.
5. Durch Drücken von **RETURN/FEUER** kehren Sie jetzt zum Menü-Bildschirm zurück, wo Sie weitere Änderungen durchführen können, sollten Sie dies wünschen. Speichern Sie die Daten wie bereits beschrieben.
6. Sie treten entweder als Nigeria oder Zürich in der unteren vierten Liga an, wenn Sie die Informationen nicht modifizieren.

N.B. Wenn Sie die 8 Bit-Kassettenversion des Erweiterungssets benutzen, und der Kassettenrecorder wird nicht direkt vom Computer gesteuert (z.B. bei Spectrum und bei einigen Schneiders), müssen Sie nach Wählen der Option 1 zuerst **RETURN/FEUER** drücken, bevor Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders drücken.

Benutzer eines Atari ST oder Amiga

Bei diesen Computern können Sie die Tastatur anstelle der Maus wählen. Es kann der Fall sein, daß Sie **CAPS LOCK** drücken müssen, um die Tastatur-Option zu aktivieren. Beachten Sie, daß die Tasten **Q**, **S**, **I**, **P** und **RETURN** dann das Spiel steuern.

MENÜ 1 UND MENÜ 2

Drücken Sie die Zahlentaste Ihrer Wahl. Beachten Sie, daß Sie beim Starten eines neuen Spiels oder beim Ändern eines Spiels von Football Manager 2, wenn noch kein Spiel gespielt wurde oder wenn Sie eine der mitgelieferten Dateien verwenden, die Optionen des Menüs 2 für die Wahl Ihrer Mannschaft benutzen können. Wechseln Sie die Liga oder ändern Sie die Punkte für Sieg und Unentschieden. Wenn Sie ein Spiel modifizieren und das Fußballmatch wurde bereits gespielt, stehen Ihnen diese Optionen nicht mehr zur Verfügung.

NB: Wenn Sie ein neues abgespeichertes Spiel kreieren, bei dem Ihnen die Optionen von Menü 2 zur Verfügung stehen, sollten Sie immer eine Mannschaft vom Menü 2 wählen und Ihre Liga bestimmen. Wenn Sie diese Optionen nicht wählen, spielen Sie als Vorgabe mit der Mannschaft von Scarborough in der 4. Liga.

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Antworten Sie mit Ja ('Yes') oder Nein ('No'). Wenn Sie laden wollen, werden Sie gebeten, eine Datendiskette oder eine Kassette einzuschieben. Nachdem Sie dies ausgeführt haben, drücken Sie **RETURN**, worauf Sie nach der Dateienummer des Spiels gefragt, das Sie laden wollen. Nach Eingabe dieser Nummer wird das Spiel geladen, und eine Mitteilung auf dem Bildschirm teilt Ihnen mit, wann der Ladevorgang beendet ist.

SPEICHERN EINES GERADE GESPIELTEN SPIELS

Antworten Sie mit Ja ('Yes') oder Nein ('No'). Wenn Sie speichern wollen, werden Sie gebeten, eine Datendiskette oder eine Kassette einzuschieben. Nachdem Sie dies ausgeführt haben, drücken Sie **RETURN**, worauf Sie gefragt werden, ob Sie die Tastatur oder einen Joystick beim Spielen innerhalb von Football Manager 2 benutzen wollen. (Bei einem 16 Bit-Computer können Sie die Tastatur oder eine Maus benutzen.) Drücken Sie die angezeigte Zahlentaste für Ihre Wahl. (Beachten Sie, daß nach dem Laden eines gespeicherten Spiels Football Manager 2 die Tastatur /den Joystick/ die Maus benutzen wird, was von der Eingabe beim Speichern des Spieles abhängt, gleichgültig,was beim Starten von Football Manager 2 als Steuerung eingegeben wurde.)

Sie werden dann nach der Dateiennumer gefragt. Wie bei Football Manager 2 können Sie die Zahlen 0 – 0 benutzen, was Ihnen 10 Möglichkeiten gibt. Nach Eingabe der von Ihnen gewünschten Zahl beginnt der Speichervorgang, und eine Mitteilung auf dem Bildschirm teilt Ihnen mit, wann der Speichervorgang beendet ist.

ÄNDERN EINES MANNSCHAFTSNAMENS

Auf dem Bildschirm erscheint eine Liste der Teams in der ersten Hälfte der 1. Liga. Zum Heruntergehen in den beiden Hälften benutzen Sie die **PUNKT**-Taste, zum Heraufgehen die **KOMMA**-Taste. (Bei Spectrum benutzen Sie die **CURSOR-PFEILE** für **HOCH** und **RUNTER.**) Sie können den Namen einer Mannschaft in der Tabelle ändern, wenn der Pfeil sich links daneben befindet, indem Sie einfach einen neuen Namen eintippen und dann die **RETURN**-Taste drücken. Sollten Sie einen Fehler beim Eintippen machen, korrigieren Sie ihn wie gewöhnlich, und fahren mit der Namenseingabe fort. Aus offensichtlichen Gründen können Sie keine Punkte oder Kommas in den Mannschaftsnamen verwenden. Wenn Sie mit der Namensänderung fertig sind, drücken Sie die **TAB**-Taste, um zum Menü 1 zurückzukehren. (Benutzer eines Commodore 64 und 128 benutzen die **LINKE PFEILTASTE** oben **RECHTS** auf der Tastatur; Spectrum-Benutzer drücken die **RECHTE CURSOR-TASTE.**)

ÄNDERN EINES SPIELERNAMENS

Auf dem Bildschirm erscheint eine List mit den Namen aller Torhüter. Jene Torhüter, die in Ihrer Mannschaft spielen, werden durch das Wort SQUAD neben dem Namen gekennzeichnet. Wechseln Sie zu den Verteidigern / Mittelfeldspielern / Stürmern mit Hilfe der **KOMMA**-Taste beziehungsweise **PUNKT**-Taste (siehe oben). Sie können dann wie bei der Änderung der Mannschaftsnamen den neuen Spielernamen eingeben. Selbstverständlich können Sie sowohl die Namen der Spieler in Ihrer Mannschaft als auch die Namen der anderen Spieler ändern.

ÄNDERN DER POKALNAMEN

Der Name des gegenwärtigen Pokalwettkampfes erscheint auf dem Bildschirm, und Sie werden gefragt, ob Sie ihn ändern wollen. Wenn nicht, drücken Sie einfach dei **RETURN**-Taste, andernfalls tippen Sie einen neuen Namen ein und drücken dann die **RETURN**-Taste. Der zweite Pokalwettbewerb erscheint dann auf dem den Sie ebenfalls ändern können, sollten Sie dies wünschen. Falls das nicht erwünscht ist, drücken Sie einfach die **RETURN**- und dann die **TAB**-Taste, um zum Hauptmenü zurückzukehren. (Benutzer des Commodore 64 & 128 sollen die **LINKE PFEILTASTE** anwenden und Spectrumbenutzer die **RECHTE CURSORTASTE.**)

ÄNDERN DER SPONSORNAMEN

Die Namen der vier Sponsoren erscheinen auf dem Bildschirm, und Sie können entweder einen neuen Namen eintippen und dann die **RETURN**-Taste drücken oder den Namen akzeptieren und sofort die **RETURN**-Taste drücken. Wenn Sie mit dieser Option fertig sind, drücken Sie nochmals die **RETURN**-Taste, um zum Menü 1 zurückzukehren.

ÄNDERN IHRES SPIEL-STILS

Benutzen Sie die Zahlentastatur für die Eingabe Ihrer Wahl einer der entsprechenden Optionen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Je höher die Zahl, desto höher die Höhe oder weiter die Weite. Dann **ENTER** drücken, um zum Menü 1 zurückzukehren.

ÄNDERN IHRES GESCHICKLICHKEITSLEVELS ("SKILL")

Benutzen Sie wieder die Zahlentastatur für die Eingabe Ihres Geschicklichkeitslevels und drücken Sie die **ENTER**-Taste, um zum Menü 1 zurückzukehren.

ÄNDERN DER MANNSCHAFTSFARBEN ("COLOURS")

(Diese Option steht nicht für PC-Kompatible oder Sinclair Spectrum zur Verfügung.)
Die Mannschaften werden zusammen mit der Farbe ihrer Trikots aufgelistet, und beim ATARI ST sowie beim COMMODORE AMIGA erscheinen außerdem die Farben der Hosen. Wechseln Sie wie gewöhnlich mit Hilfe der entsprechenden Tasten zwischen den Ligen. Wollen Sie die Farbe ändern, drücken Sie die Taste **C**. Die Farbe der Umrandung ändert sich um anzuzeigen, daß Sie sich im Modus für die Farbänderung befinden. Sie können jetzt mit Hilfe der **RETURN**-Taste zwischen den Farbalternativen wählen. Wenn Sie bei der Farbe Ihrer Wahl angelangt sind, drücken Sie die **TAB**-Taste (siehe alternative Tasten für den Commodore 64 und 128 oder Spectrum), und Sie kehren zum Wahlmodus zurück, um eine andere Mannschaft für die Farbänderung der Trikots zu wählen. Wenn Sie zum Menü 1 zurückkehren wollen, drücken Sie nochmals die **TAB**-Taste (bzw. die alternativen Tasten fur Ihren Computer).

Nur für Benutzer eines ATARI ST oder eines COMMODORE AMIGA
Wenn sie die neue Farbe für die Trikots gewählt haben, gelangen Sie durch nochmaliges Drücken der **TAB**-Taste zu den Hosen, deren Farbe Sie mit Hilfe der Enter-Taste wählen können. Die Umrandung ändert ebenfalls wieder die Farbe um anzuzeigen, daß Sie sich im Modus für die Farbänderung der Hosen befinden. Drücken der **TAB**-Taste bringt Sie wieder zum Wahlmodus zurück. Wenn Sie entweder die Farbe der Trikots oder der Hosen beibehalten wollen, drücken Sie einfach wieder die **TAB**-Taste, um die gegenwärtige Farbe zu akzeptieren. Dann gehen Sie weiter zur nächsten Option oder kehren zum Wahlmodus zurück.

WÄHLEN IHRER MANNSCHAFT

Menü 2-Option

Bewegen Sie sich mit Hilfe der **RETURN**-Taste und/oder der Tasten für **PUNKT** und **KOMMA** durch die verschiedenen Mannschaften (siehe alternative Tasten für Commodore 64 und 128 beziehungsweise Spectrum). Wenn die gerade angezeigte Mannschaft diejenige Ihrer Wahl ist, drücken Sie die **TAB**-Taste oder eine der Alternativen, und Ihre Wahl erscheint am unteren Bildschirmrand. Drücken von **RETURN** läßt Sie wieder zum Menü 2 zurückkehren.

EINGABE DER LIGA ("DIVISION") UND DES GELDES ("MONEY")

Menü 2-Option

Wählen Sie eine der Ligen ('Division') mit Hilfe der entsprechenden Zahlentaste. Sie werden dann gefragt, wie hoch Ihr Startgeld ('Funds') sein soll. Sie können eine Zahl eingeben, die sich innerhalb des erlaubten Minimums/Maximums befinden muß, da diese ansonsten abgelehnt wird. Wird Ihre Eingabe akzeptiert, kehren Sie durch Drücken der **RETURN**-Taste zum Menü 2 zurück.

EINGABE DER PUNKTE FÜR SIEG ODER UNENTSCHIEDEN

Menü 2-Option

Mit Hilfe der Zahlentasten entscheiden Sie, wieviel Punkte fur einen Sieg und ein Unentschieden in einer Liga vergeben werden. Durch Drücken der **RETURN**-Taste kehren Sie zum Menü 2 zurück.

DAS PROGRAMM VERLASSEN

Wenn Sie diese Option wählen, werden Sie gefragt, ob Sie das gegenwärtige Spiel abspeichern wollen. Wird dies von Ihnen gewünscht, drücken Sie die Taste **Y** und folgen den Anweisungen im Abschnitt für wie Sie den Erweiterungsset von Football Manager 2 benutzen.

Wollen Sie das Spiel nicht abspeichern, verlassen Sie das Programm. Die Benutzer eines 8 Bit-Computers (Spectrum, Schneider und Commodore 64 und 128) kehren zu Basic zurück. Benutzer eines 16 Bit-Computers müssen Ihren Computer neu einstellen, um zum jeweiligen Operationssystem zurückzukehren.